

Gli anni Novanta: ricerca grafica, nuovi premi e grandi storie

L'ultimo decennio del ventesimo secolo rappresentò per i premi della Fiera un momento di trasformazione: a partire dal 1995, infatti, i premi furono profondamente cambiati. Da quell'anno il Graphic Prize for Children, il Graphic Prize for Youth e il Premio Critici in Erba furono sostituiti dal BolognaRagazzi Award (BRAW) suddiviso nelle due categorie "Fiction" e "Non Fiction". Per ogni categoria fino al 1997 erano previste le sezioni "Children" e "Young Adults". A partire dal 1998 fu aggiunta una terza sezione – "Infants" – per i libri destinati ai lettori più piccoli. Alcuni riconoscimenti speciali ("Special Prize for Outstanding Originality" e "Special Award") furono poi inseriti per segnalare libri particolarmente originali o opere di grandi artisti. Inoltre, lungo tutto il decennio si intensificò la presenza degli esperti stranieri nelle giurie. Il BRAW, pur ponendosi in continuità con le tipologie precedenti di Premi, ha rappresentato un'importante novità: l'introduzione del BolognaRagazzi Award, infatti, ha significato raffinare e aggiornare gli obiettivi e le metodologie di lavoro dei giurati. Del resto, poiché emergono di continuo evoluzioni e trasformazioni nell'editoria internazionale, nella ricerca artistica e nell'immaginario di bambini e adolescenti, diventa via via sempre più necessarie individuare nuove categorie interpretative e nuovi approcci analitici per valutare la qualità grafica dei libri per l'infanzia. Davanti a questa realtà in continua trasformazione, l'obiettivo del BRAW è quello di segnalare un progetto editoriale considerato nei suoi aspetti tecnici, artistici e comunicativi, valutando anche l'equilibrio tra testo e immagine. I giurati del BolognaRagazzi Award hanno quindi un compito complesso da affrontare, ma sicuramente molto interessante, specialmente perché a partire dagli anni Novanta si sono affacciate in Fiera tante piccole case editrici che fanno della cura estetica e della ricerca grafica il loro obiettivo principale, contribuendo così a innalzare ulteriormente il livello qualitativo dell'editoria per l'infanzia.

Ma non è stata solo la Fiera a cambiare: dopo la fine della "Guerra Fredda" anche il mondo negli anni Novanta aveva subito numerose trasformazioni; l'ultimo decennio del secolo scorso vide numerose guerre – dalla prima guerra del Golfo Persico ai conflitti in Jugoslavia e Ruanda – ma anche eventi carichi di speranza, come la liberazione di Mandela e la fine dell'Apartheid. I cambiamenti rapidi e spesso inattesi della Storia costrinsero popoli e istituzioni a cercare nuovi equilibri e a percorrere strade sconosciute. L'editoria per ragazzi, ovviamente, non fu estranea a questi cambiamenti; essa seppe accogliere immagini, storie e sollecitazioni che provenivano dalla realtà: i premi della Fiera in quegli anni segnarono, infatti, la ricerca grafica e artistica – a volte davvero d'avanguardia – con cui editori e autori cercarono di dare voce a temi anche difficili provenienti da una contemporaneità piena di contraddizioni.

Proprio a proposito di questo, merita di essere segnalato per l'originalità del suo *concept* e per la bellezza delle illustrazioni, l'albo senza parole *Der standhafte Zinnsoldat* (Vincitore del BRAW per la sezione Fiction Children, 1997; Sauerländer Verlag, Aarau-Frankfurt am Main, Salzburg, Switzerland-Germany-Austria, c1996) di Jörg Müller. Si tratta di un sorprendente rifacimento di una famosa storia di Andersen *Il tenace soldatino di stagno*: in *Der standhafte Zinnsoldat* la fiaba antica e la vita attuale dei bambini si incrociano, sollecitando riflessioni e scoperte. Due pupazzi – un soldatino e una bambola – fanno parte del corredo di giocattoli di

una tipica famiglia occidentale, fino a quando essi vengono gettati via. Ma il loro destino non è quello di finire distrutti, infatti cadono nelle fogne, di qui raggiungono il mare e vengono inghiottiti da un tonno. Poi di passaggio in passaggio i due giocattoli finiscono in una discarica del terzo mondo, dove un papà li recupera, li aggiusta e li regala al proprio figlio che vive in una baraccopoli ai margini della montagna di rifiuti. Ma la storia non finisce qui e regala ulteriori passaggi e ulteriori sorprese. Le illustrazioni sono di un realismo quasi fotografico e l'occhio dell'artista si posa senza ammiccamenti sulle diverse realtà – spesso brutali – attraversate dai due giocattoli. Viene così raccontata una storia capace di mostrare le contraddizioni profonde di una contemporaneità dove essere bambini non ha ovunque lo stesso significato: i disegni a tutta pagina hanno una forza narrativa intensa e toccante che sopperisce pienamente alla mancanza di testo.

Sempre per rimanere nell'ambito della rilettura delle grandi storie per l'infanzia merita una citazione lo smagliante *Pinocchio* (Menzione per il Graphic Prize for Children, 1990; Collins, London, United Kingdom, 1989) illustrato da Chris McEwan: si tratta di un elegante adattamento dove le immagini rappresentano il vero centro della narrazione. L'illustratore britannico padroneggia perfettamente non solo i colori e le forme, ma anche la storia: del resto, McEwan aveva già incontrato anni prima i racconti della Toscana, quando illustrò con maestria la fiaba *Cecino the Tiny* [*Il piccolo Cecino*] per una famosa raccolta di novelle da tutto il mondo, a cui lavorarono diversi illustratori [*Cecino the Tiny*, ill. Chris McEwan, in Idries Shah (Ed.), *World Tales*, Harcourt Brace Jovanovich, Octagon Press, United Kingdom, 1979]. McEwan per il suo *Pinocchio* sembra aver utilizzato sia lo stile dei *comicbook* – cui è sempre stato legato – sia una personale ed elegante interpretazione degli stili figurativi e geometrici del *liberty* e dell'*art déco* che caratterizzarono, in Europa, le illustrazioni di molti libri e periodici per ragazzi nella prima metà del Novecento. L'uso di colori brillanti, un gusto artistico raffinato e una certa dose di comicità fanno di questo libro un piccolo capolavoro della grafica, oltre che un bellissimo omaggio ad un Classico della letteratura per l'infanzia.